

An aerial photograph of a large stadium, likely a soccer stadium, with a green field in the center. The stadium is surrounded by a road and some buildings. The sky is clear and blue.

Hitachi e-sports project

道仙 拓未
阿部聡輔
関祐輔

Contents

1

我々の主な目的

2

e-sportsの提案について

3

日上市高校生のゲーム実態について

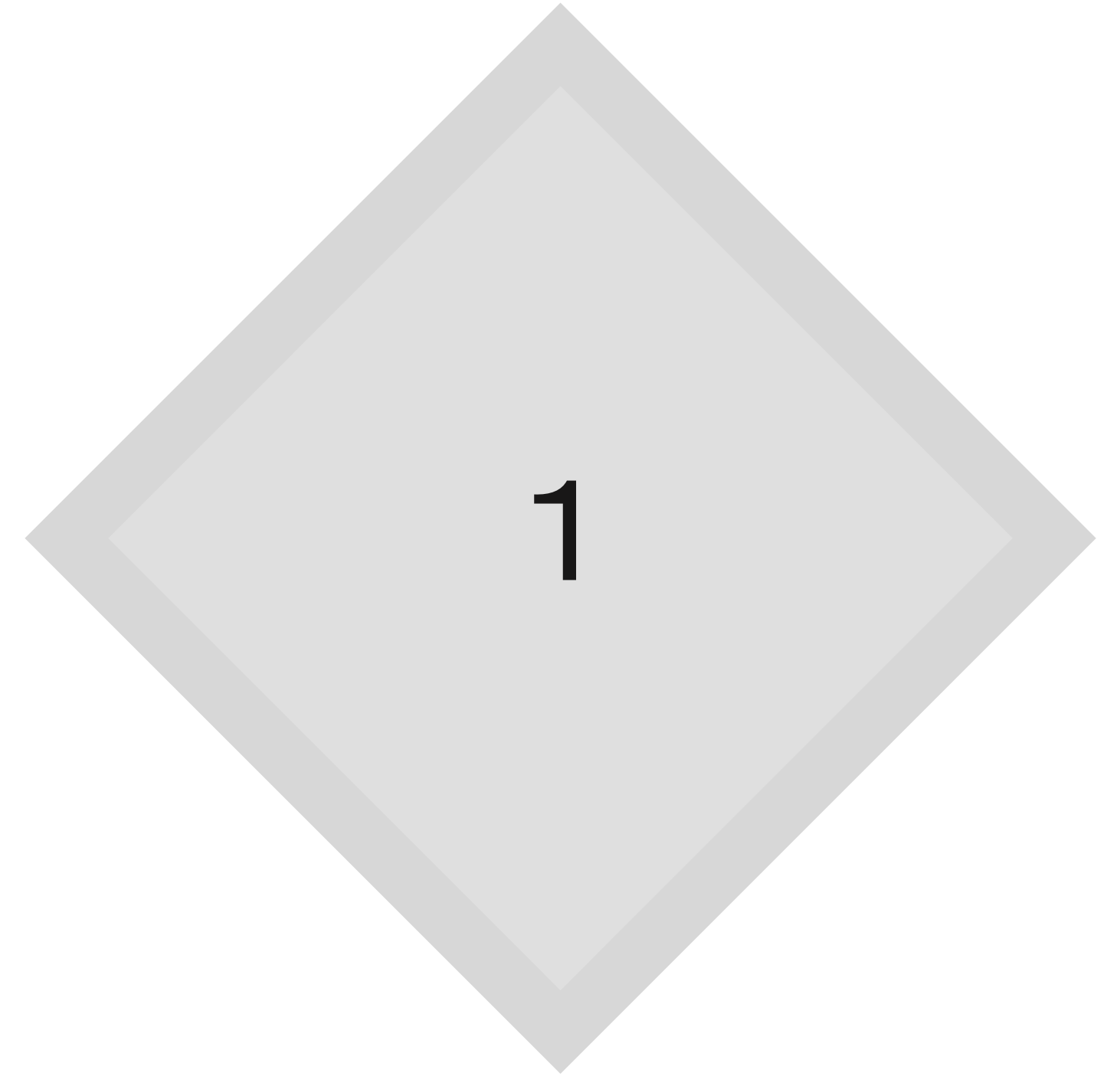
4

日上市活性化のための案について

5

まとめ

我々の主な目的





我々の主な目的

Hitachi e-sports project

我々は、Hitachi e-sports projectを通し、日立市内の若者離れを減少させることと、日立市の若者を主体として動けるような環境を整えること、そして実現させることを目的としている。

(日立市公式 HPより)

e-sportsの提案について

2



(JeSu 公式HPより)

e-sportsとは

「エレクトロニック・スポーツ」の略で、広義には、電子機器を用いて行う娯楽、競技、スポーツ全般を指す言葉であり、コンピューターゲーム、ビデオゲームを使った対戦をスポーツ競技として捉える際の名称。(日本e-sports連合 JeSu)

e-sportsの 成長性について

ゲーム競技としての市場規模

2026年に国内e-sports市場規模は500億円まで成長する見込みであり、今後さらに認知度と参入企業が増えればさらに増える見込み。

e-sportsは経済的に見ても無視はできない。

(日本能率総合研究所より)

全世界的に見て若者の興味関心の高さ

390万人の日本人e-sports人口に対し、世界全体でみると一億人である。

現段階で日本人は少ないが課題が多い。

コロナ禍の今だからこそその成長

コロナ禍によって在宅になり、家での時間が増えた今外との関係性をゲーム,e-sportsでつながることにより、さらに成長性が増える。

e-sports成功事例

現在日本ではe-sportsを通して産官学連携で成功を収めている地域、県がいくつか存在する。

世界とオンライン交流



好きな事から学んで成長できる場を創出

保護者に安心して見守って頂けるよう行政/団体/企業がバックアップ

【展開イメージ】

- eスポーツ コミュニティ イベントの定期開催
- 有識者を招聘したセミナー開催
- 高校生/高専生/大学生等によるイベント企画運営（将来に向けた職業体験）
- 高校/高専/大学の垣根を超えた合同練習（地域の若者達の繋がりを作る）
- 高校生/高専生/大学生等による幼/小中学生・シニアへのeスポーツ コーチング（地域住民との繋がりをつくる）
- 楽しみながら学べるプログラミング教育&英語教育の場
- 国際交流の場（海外学生とのネットでの交流）
- 教育関係者同士の交流の場

世界とオンライン交流



徳島プロジェクト

JHSEF公式HPより

<https://www.jhsef.or.jp/topics/201218.html>

徳島県二か所に交流場

二か所に交流場を設置することで、e-sportsを体験してもらい、産官学で連携を行うことで地方創生を行うことがメインターゲットである。

学生が主体で動く

イベントの企画運営は、高校生から大学生が行うことで若者の主体性とコミュニティ創生に対する意識を芽生えさせることができる。

地域住民とのつながり

地域住民とつながりを持つためにシニア層や小中学生にコーチングを行うことで、地域活性化に貢献するだけでなくつながりも広げることができる。

いばらきeスポーツ 産業創造 プロジェクト

茨城県による産官学連携を行いe-sportsを
通して産業・商業を活性化させようとする
プロジェクト

茨城県が主導で行っており、
全国初都道府県対抗e-sports選手権を行い
e-sportsに対して非常に力を入れている。

茨城県庁訪問記録



茨城県産業政策課へのインタビューでe-sportsを日立市で実現させるために必要な内容をインタビューで分かったことをもとにまとめた。

インタビュー 内容

コミュニティには適切な箱を

業界をまとめるには学生

学生が主体となってイベントを開催できる環境が望ましい。

コア層は高校生

コア層は茨城県では高校生、そして大学生がメインターゲットになってくる。

茨城県教員は否定的

茨城県の教員は否定的な意見が多く、スポーツとして扱ってくれるところはずくない。

場所よりコミュニティを

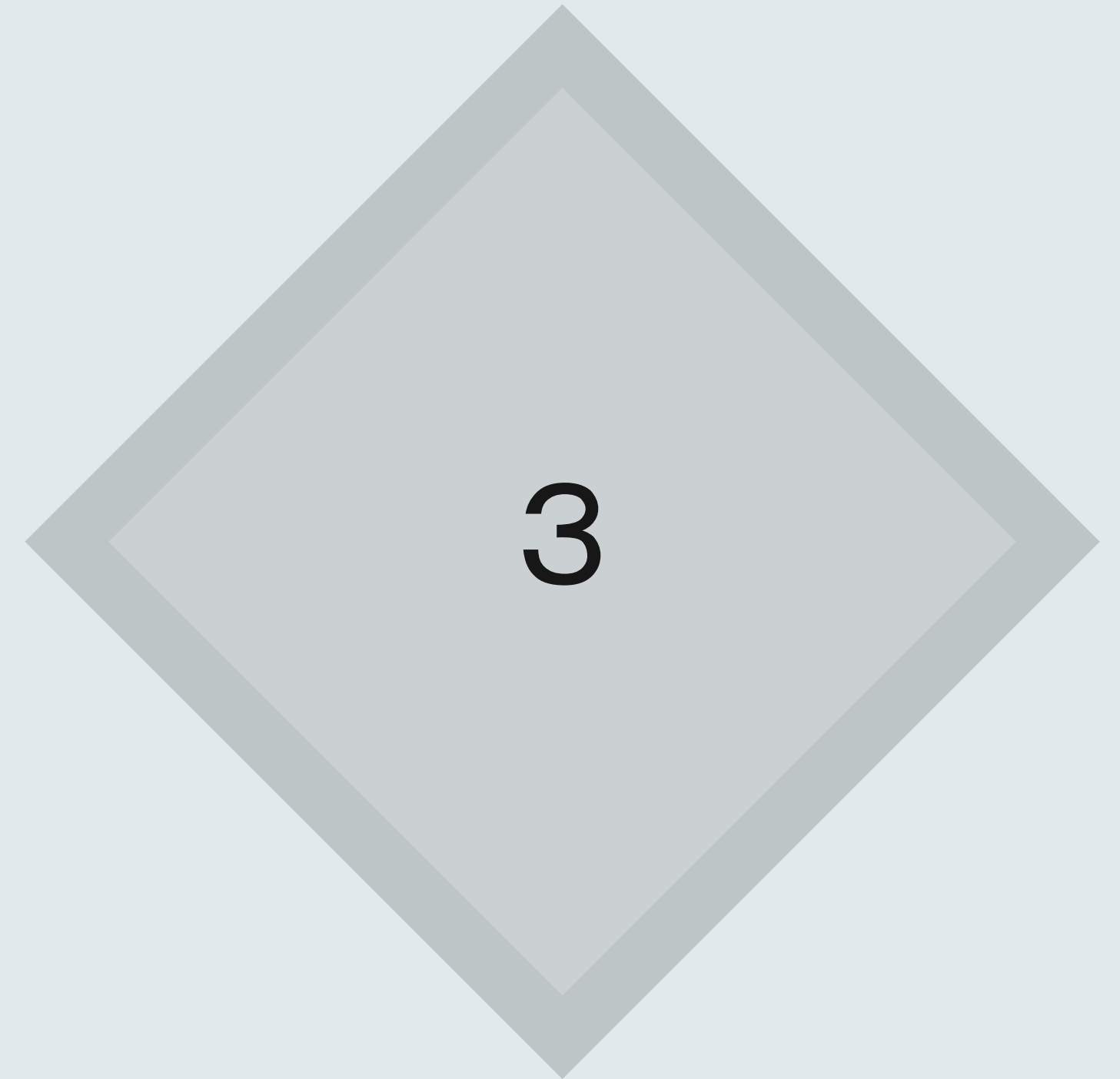


茨城県庁訪問記録

8月に行われた内容で最も大事な内容となったのが、コミュニティの箱をいかにして機能させるか。また、学生が主体となって動けるコミュニティ作成には適切な環境が必要であり、調査が必要である。

コア層の高校生がいかに動ける環境を作成できるかが重要である。

日立市高校生のゲーム 実態について



日立市内 高校数校に 調査

日立市内にある高校にアンケート以来調査と、街頭でのアンケートの依頼を行い、少し数が少ないが日立市内のコア層の高校生の実態を知ることができた。

アンケート概要

アンケートの大まかな回答数、学年、性別、所属学校割合

回答数 121件

回答数は121件で思ったよりはアンケートの件数を増やすことはできなかった。しかし内容はしっかりと反映されている内容になった。



学年割合

学年割合は、Ⅰ学年が30.8%Ⅱ学年が43.3%、Ⅲ学年が25.8%となった。

性別割合

性別割合は学校の偏りによって多少差が出たが、大まか女性52.1%男性47.9%と半分に分けることができた。

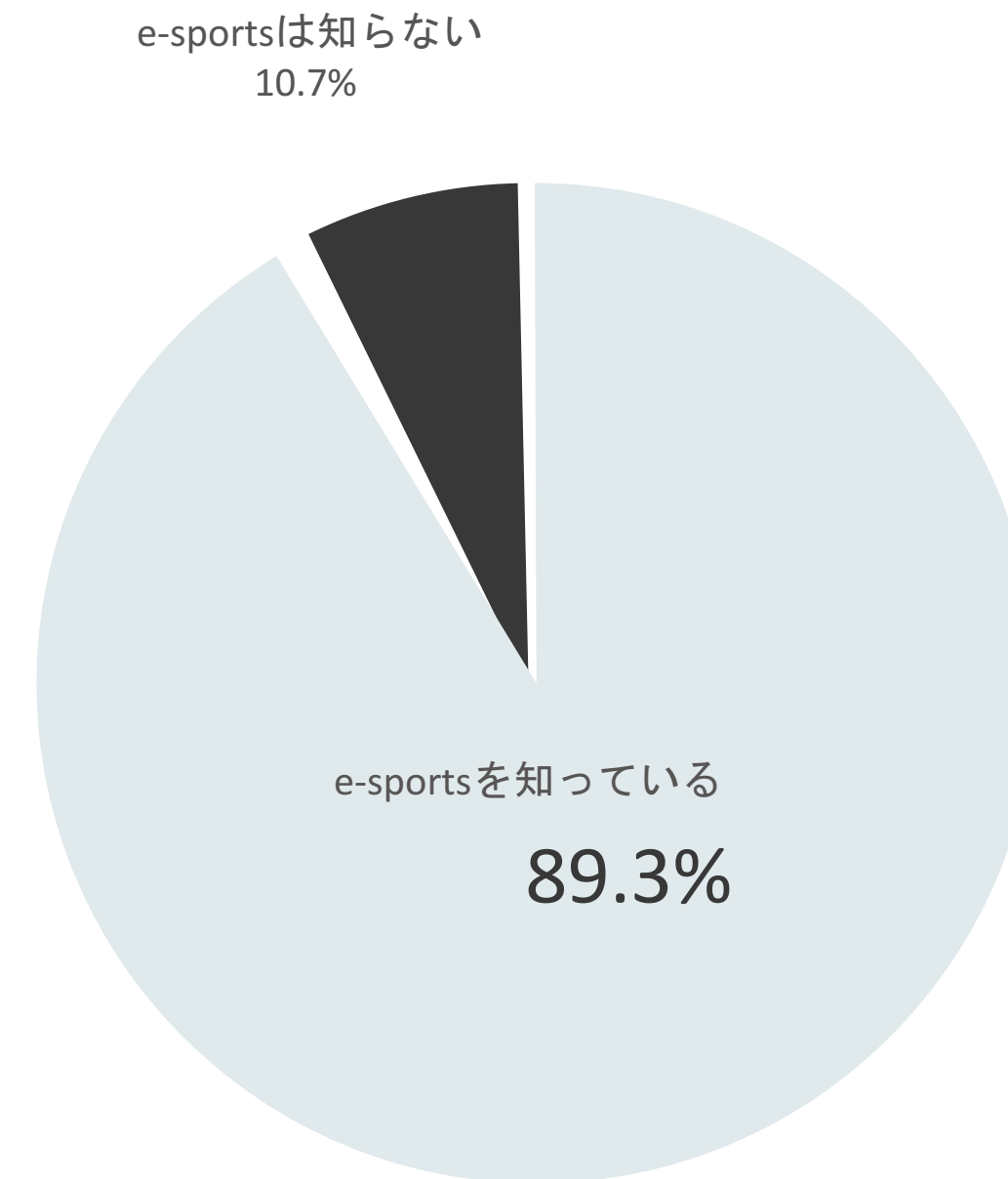


所属学校割合

日立第一高等学校と第二高等学校で9割以上を占めており、他にも日立北、茨城キリスト、多賀高等学校となる。

e-sports認知度

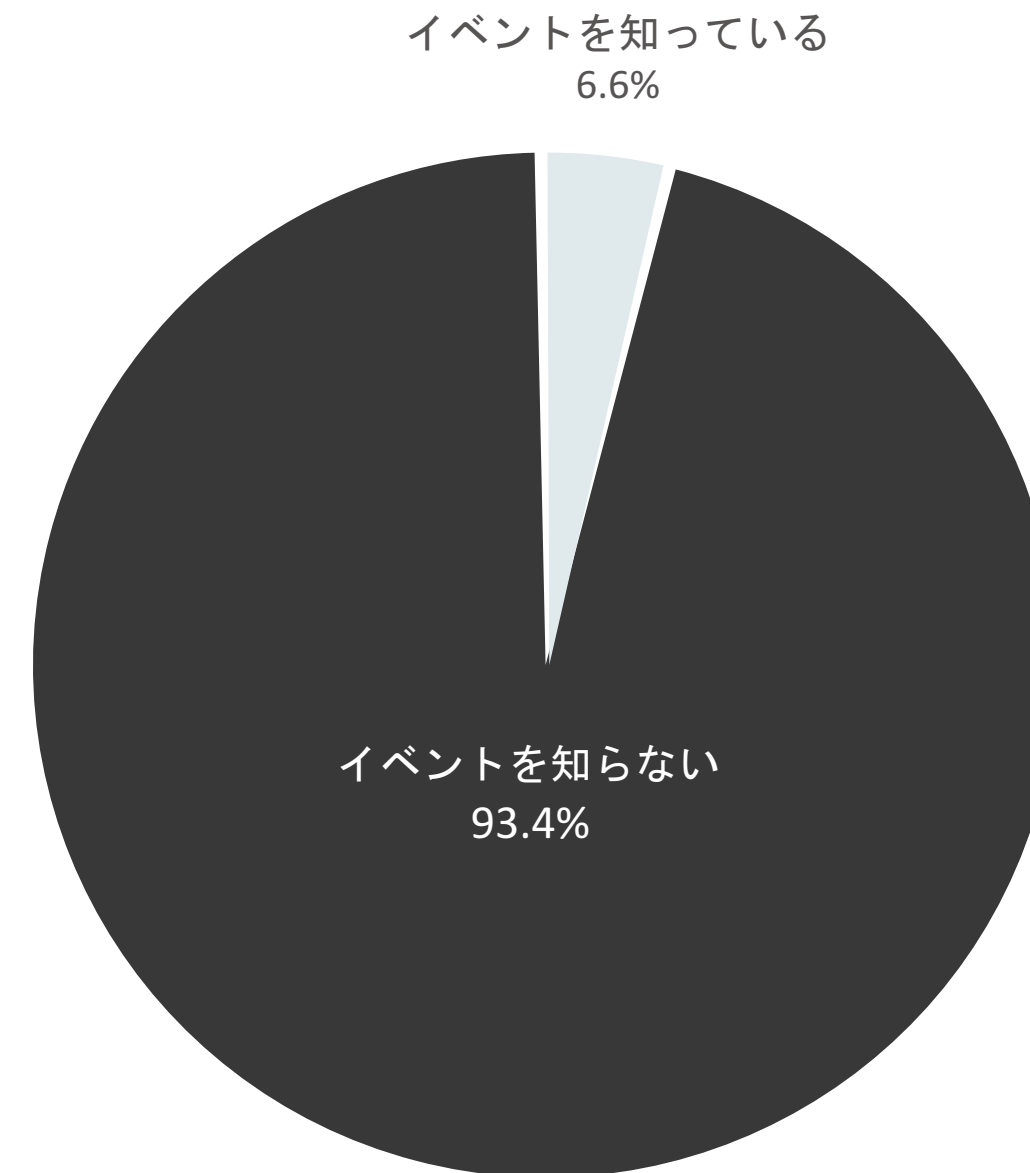
e-sportsの認知度は想像以上に高く日立市の高校生でのこの結果は大きいものとなった。



茨城県主催のe-sports イベント認知度

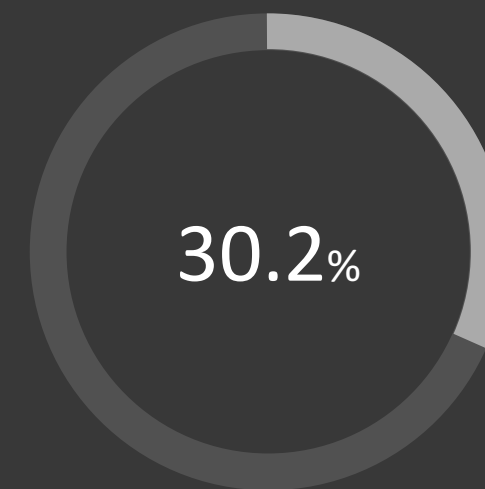
逆に、茨城県が力を入れるe-sportsイベントの認知度は非常に小さくいかに認知度を高めるかの課題が浮き彫りに見える。

また知っている6.6%はほとんどはSNSで知ったという形になった。

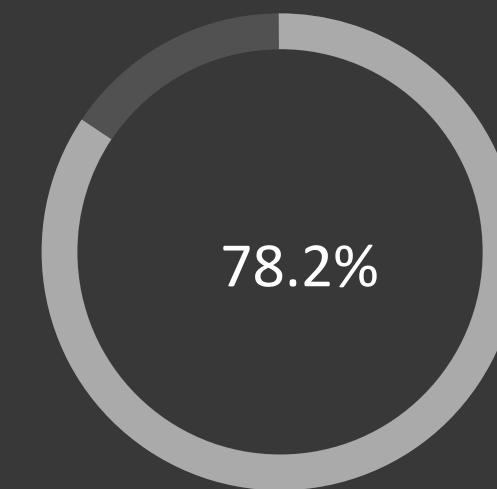


利用意欲

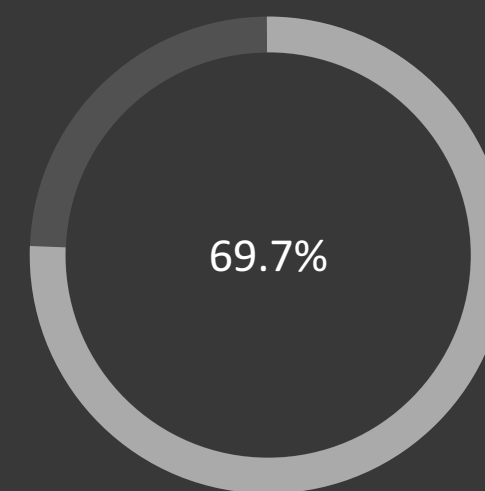
高校に部活としてe-sportsとして設けたいか
e-sportsに触れられる設備があったら使いたいか
参加するとしたら何がいいか



部活としての入部

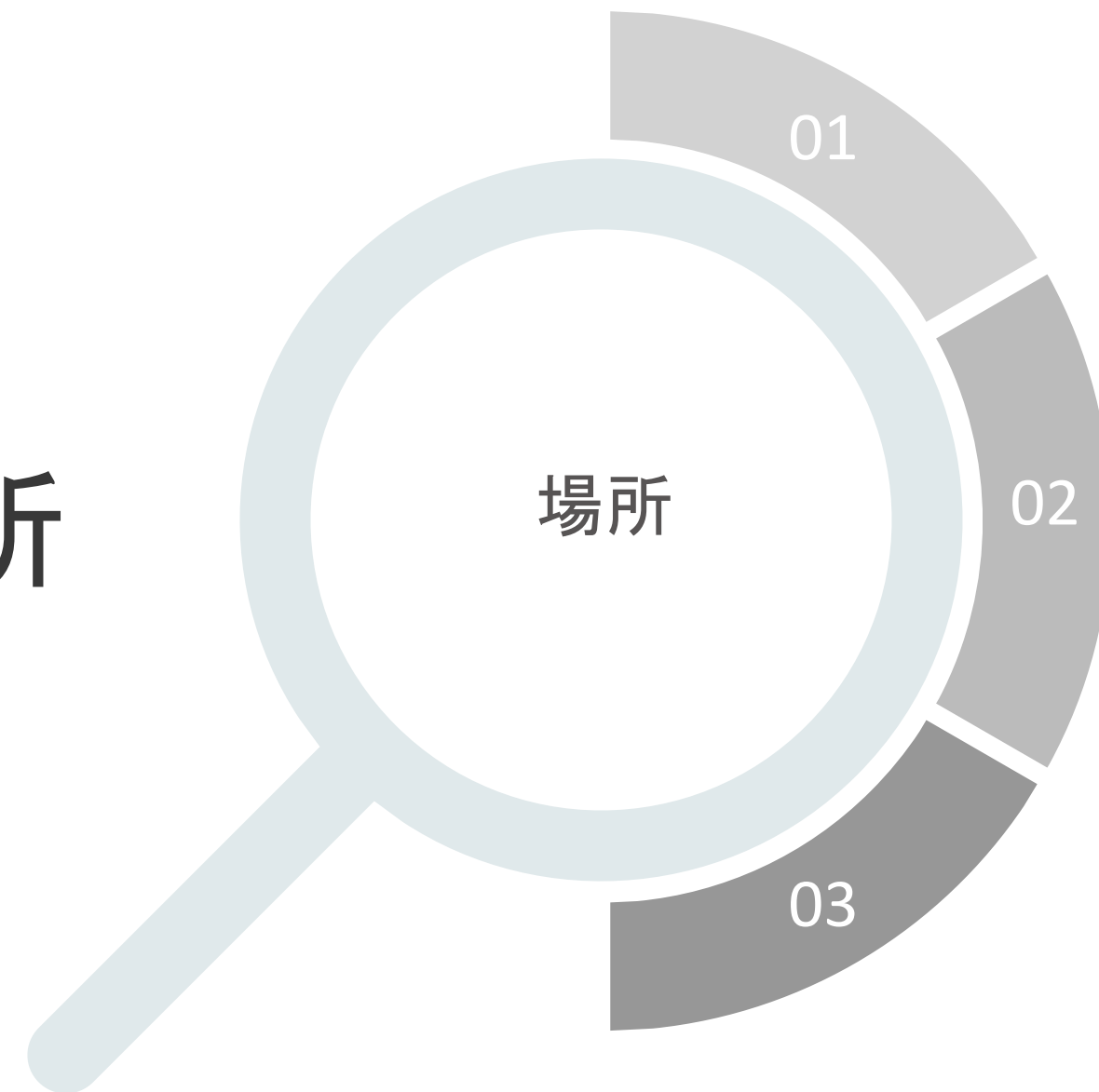


設備があったら利用してみたいか



ゲーム観戦としてみたい

利便性の場所



シビックセンター 41.3%

ヨーカー跡 39.7%

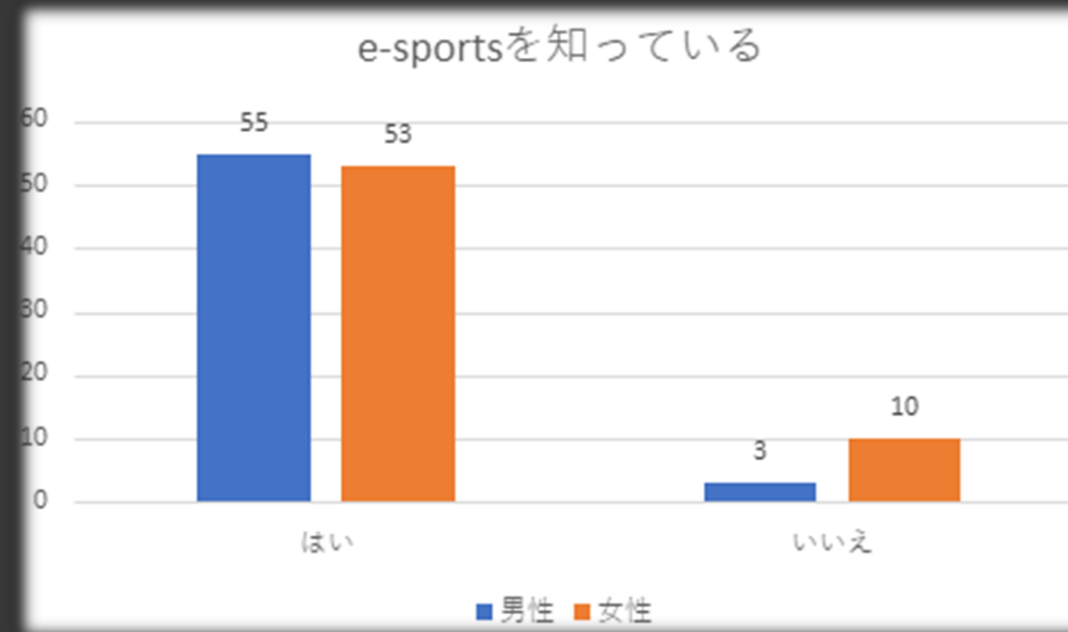
高校 46.3%

ちなみにオンライン上での開催は34.7%

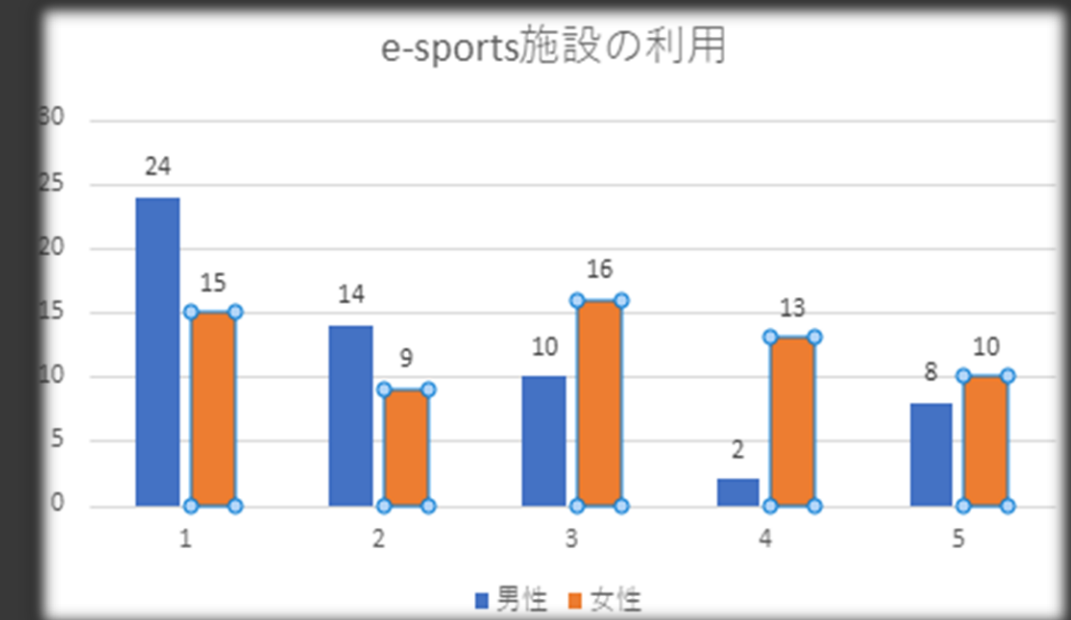
男女での違い

認知度、意欲などを男女で分けた際に男性のほうが高い割合になることが見て取れる。

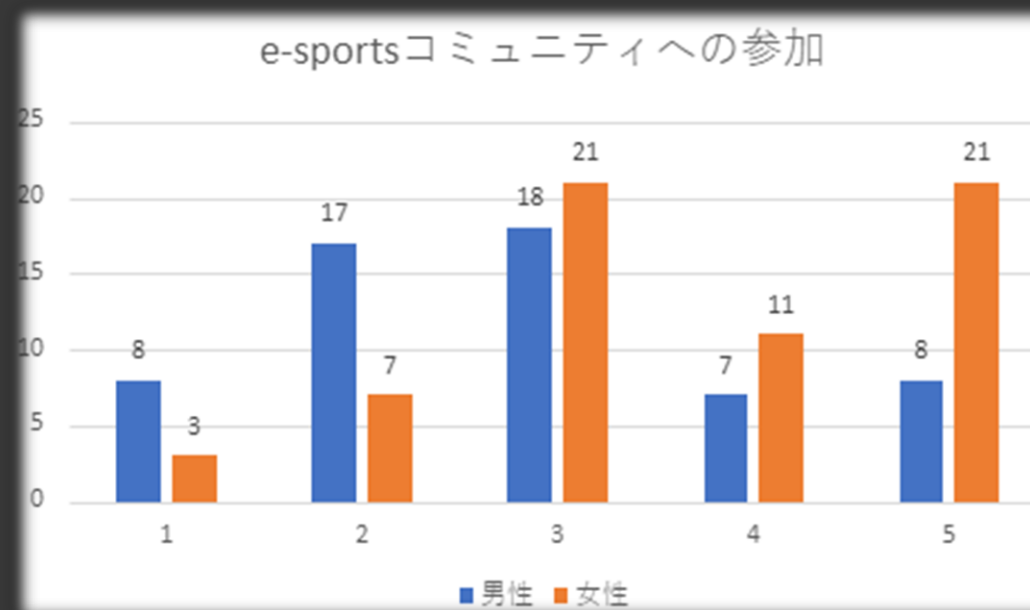
知っているかどうか



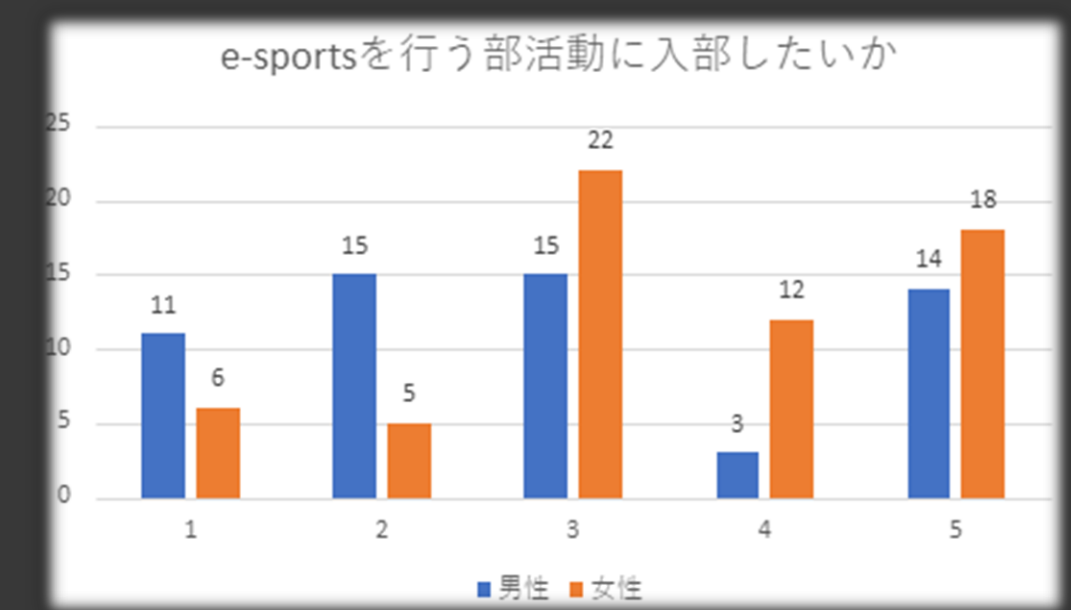
設備があったら利用してみたいか



コミュニティ参加意欲



部活動としての入部意欲



市内高校生ゲームジャンル割合

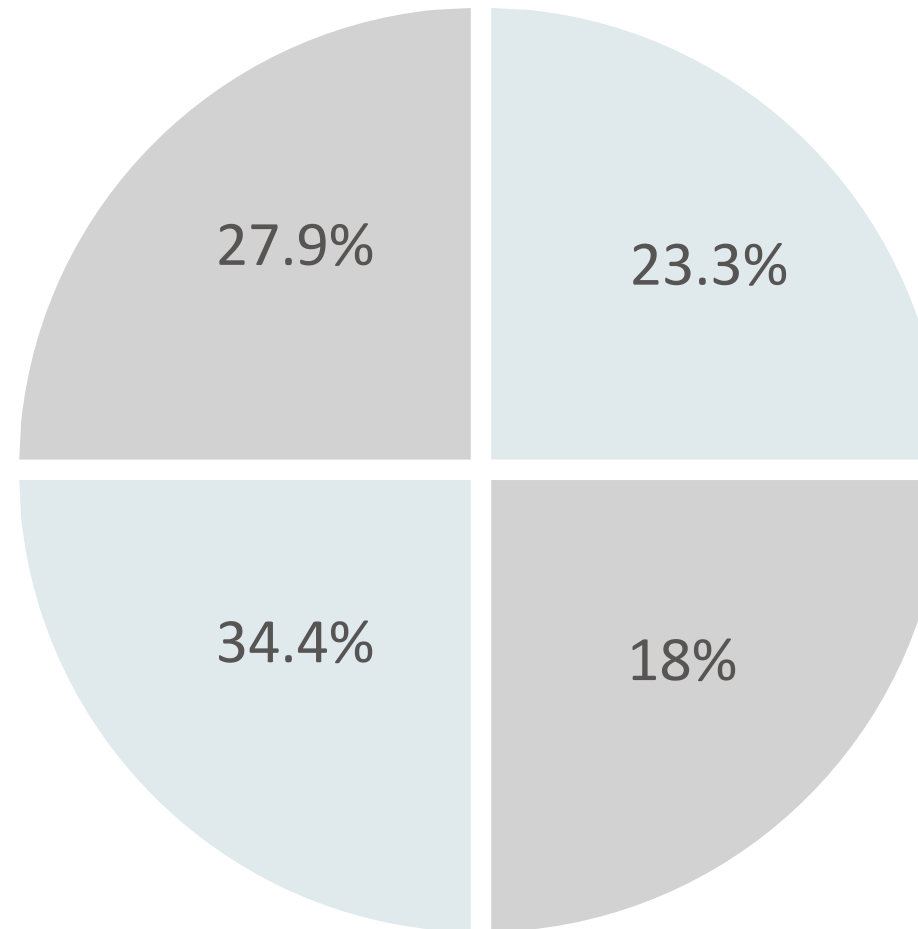
主に四分類

RPG

RPGはロールプレイングゲームの略であり、レベルを上げてモンスターを倒すなどの協力ができる。市内でも多くの高校生がプレイしており、27.9%という形になった。

レーシング・格闘

車などのレーシングゲーム、格闘ゲームはかなり大きな人気があり、34.4%の割合と非常に大きなものとなった。

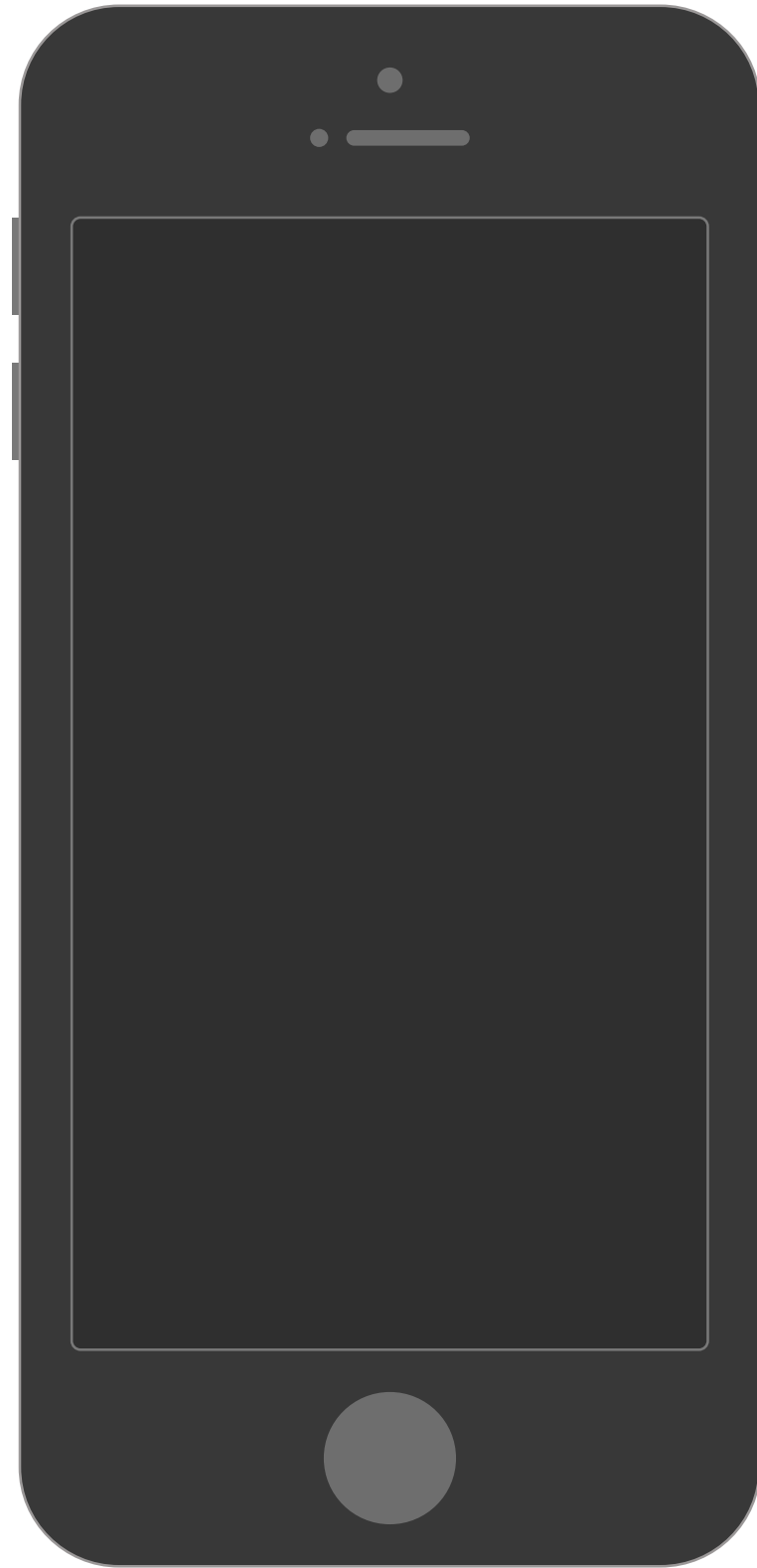


シューティング・FPS

現在流行の先頭に立っているシューティングゲーム(FPS)は高い技術と判断力を有するため日本でも有名である。日立市内高校生も23%以上が行っているという形になった。

スポーツ

日立市内での大会でもウィニングイレブンなどのサッカーゲームで盛り上がったこともあり、日立市内でもスポーツ系統のゲームは18%という形になった。

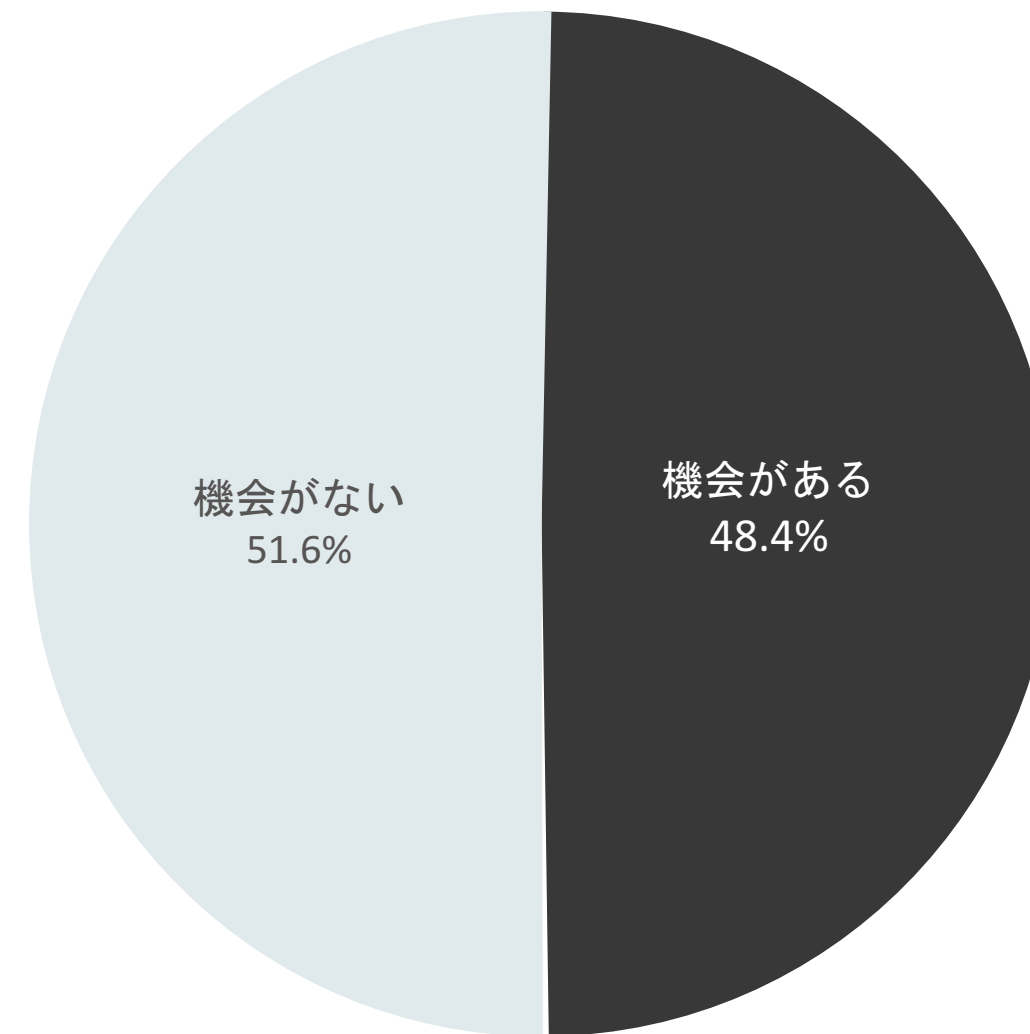


利用ゲーム端末

利用されるゲーム端末は64.8%がスマートフォンであり、ほとんどの高校生がスマートフォンでゲームを行っていることがわかる。そのほかは少人数でPC、据え置き型(ps4など)となった。

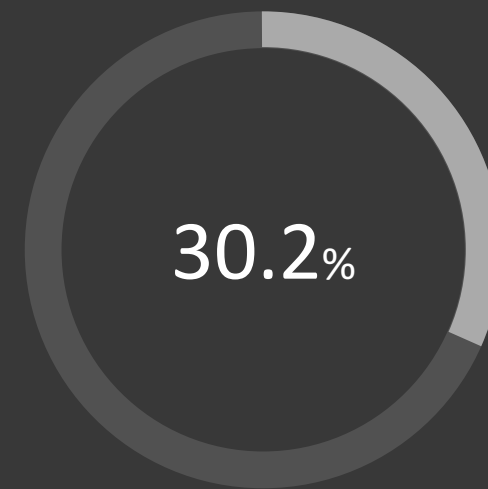
他校と交流を持つ 機会があるか

現在コロナウィルスによってかなりおおきな制約を受けているが、現状市内高校生が他校と交流を持つ機会があるかどうかは半数がなしと答えた

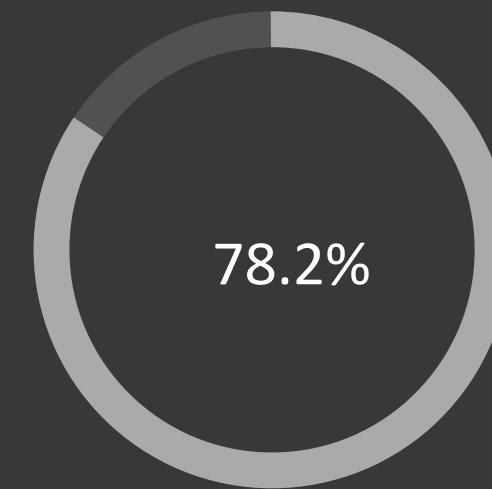


ゲームプレイ割合

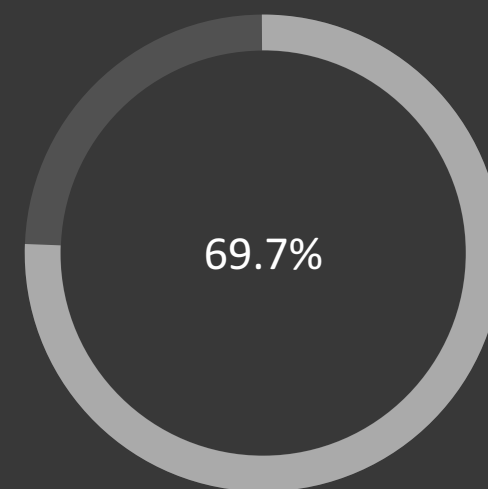
一日に平日と休日を分けた際に
どの程度ゲームをプレイしているか。



平日プレイ時間

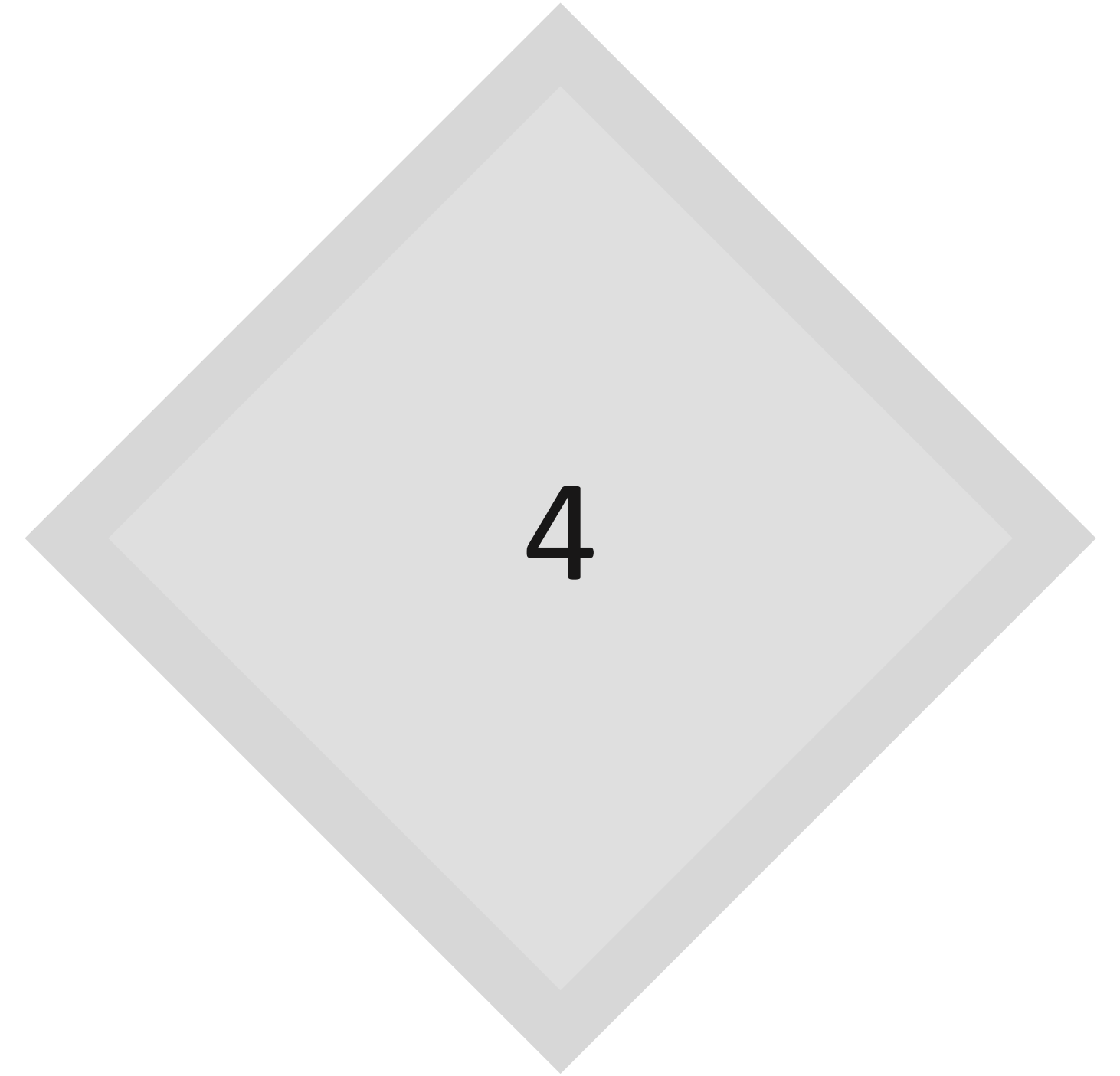


設備があったら利用してみたいか



ゲーム観戦としてみたい

日立市活性化の ための案について



e-sportsは若者の中で
認知度は高い

e-sportsが若者の中で流行の一部であるのは間違いない。

e-sportsの認知度が日立市以外のところを踏まえても高いことは理解できた。しかし、認知度だけで実際プレイヤーとして行う人口は少ないことがうかがえる。

e-sportsに触れられる環境がない

日立市の高校生はe-sportsに関して興味がある。

興味があるが現状で選手として出場したい人が少ないのは、環境設備であることは間違いない。

アンケート結果から、設備があれば利用してみたいという声が7割を超えている実態からその様子がかげえる。

環境設備の充実が一番の課題になるだろう。

日立市の若者が 求めているもの

会場への利便性

アンケート結果より、自高校やシビックセンター、ヨーカドー跡など駅付近などの会場への利便性を求める声が多く上がった。

選手としてではなく、観戦者として

実際にプレーを行う選手としてではなく、イベントで行うならプロゲーマーの試合観戦を行いたいという声が7割にも上がったことから最も求めているといえるであろう。

交流する場より、気軽に。

現状の回答内容では、交流をするコミュニティの創設よりさらにカジュアルな、行きたいときに行ってみたいときに見るという声が大きかった。このことからコミュニティ創設による、地域活性化には課題があることがうかがえる。

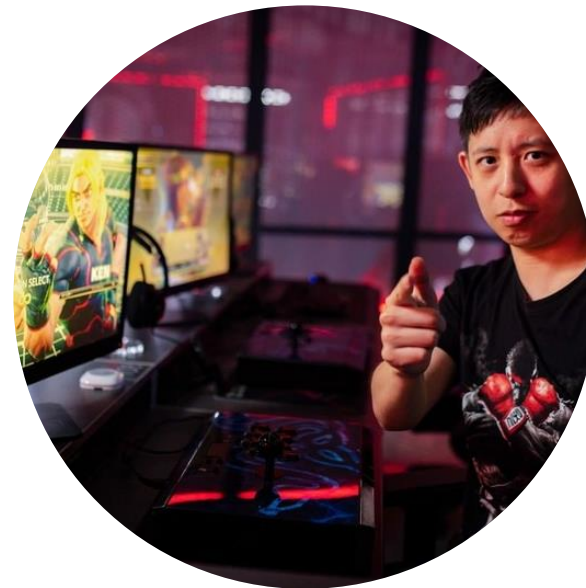
3ステップ活性化案について

利便性や環境はすべて同一のものとする



step1

単純な観戦イベントとしての提供
日程を関係せず、プロチームの観戦イベントを不定期で行うことで地域活性化を行う。



step2

e-sports施設を公共施設として常設
e-sportsの施設を求める声が大きかったのを踏まえて、施設を公共で作ることで若者に気軽に利用できるスペースを提供する。
これにより日立市の若者の自然なコミュニティ創設も目指せる。



step3

e-sports施設を設立して、こちらから
コミュニティを創設
step2と比較して常設だけではなく
コミュニティ創設を行うことでコミュニティの箱に入ってもらう形になる。
これを行うことで作ったコミュニティでの活動が様々な点で容易になる。

Step1 不定期でのイベント



©CAPCOM U.S.A., INC. ALL RIGHTS RESERVED.

日立市で行っているイベント行事のように、不定期でイベントを行うことで地域活性化を行う。
これによって若者がe-sportsを通してイベントへの参加率を上昇させると共に、
イベント行事によっては学生が主体で行うことによって若者への将来に向けた職業体験
にもなる。

常施設を建てない分コミュニティ創生が非常に難しくなる。

Step2 e-sports施設を公共 施設として常設



©CAPCOM U.S.A., INC. ALL RIGHTS RESERVED.

日立市でe-sports公共施設として設立することで誰でも気軽に利用することのできる施設を設立することで、e-sportsを通して自然にできるコミュニティ創生とe-sportsを利用して小規模イベント開催での職業体験、若者の交流を活性化させることができる。

Step3
e-sports施設を設立して
こちらからコミュニ
ティ創生する。

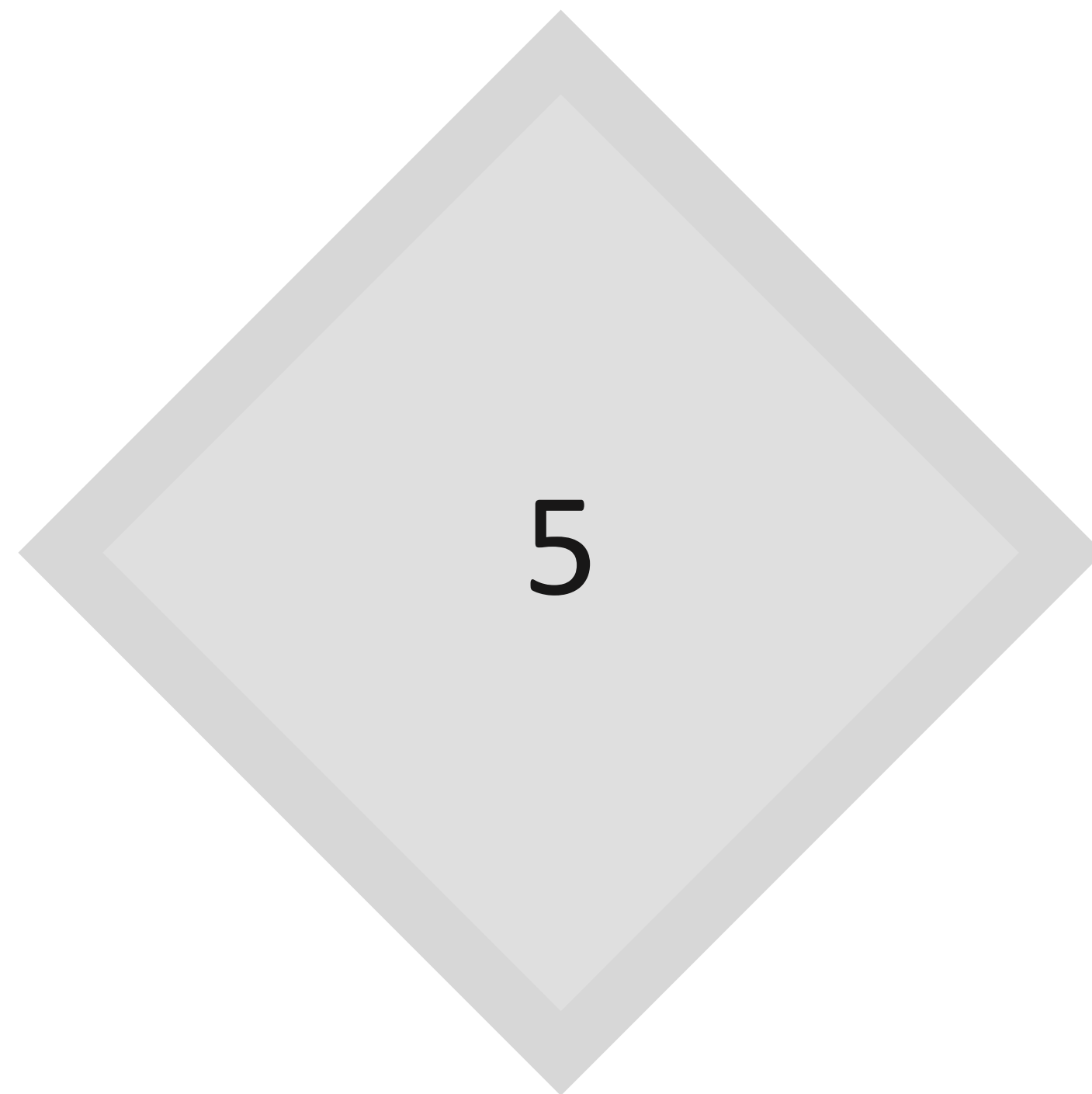


©CAPCOM U.S.A., INC. ALL RIGHTS RESERVED.

日立市でe-sports公共施設として設立することで誰でも気軽に利用することのできる施設を設立することで、e-sportsを通して自然にできるコミュニティ創生とe-sportsを利用して小規模イベント開催での職業体験、若者の交流を活性化させることができる。

それだけではなく、こちらからコミュニティグループを創生する（箱を作る）ことによって、イベントを開催する際にコミュニティグループ主体による若者活性化とさらなる交流を増やすことができ、最も若者活性化と交流において日立市で大きな意味を成す。

まとめ



活性化までのステップ

1

日立市の若者が何を求めているのか。しっかりと検証。e-sportsが本当に活性化に役に立つか検証。

2

e-sportsを通して活性化させるために三つの案から環境作りを行う。

3

2番の内容をもとにして、実際に行動し若者の交流を促進させていく。

活性化までのステップ

4

促進から高校生、大学生を主体に動けるコミュニティ創生を行う。

5

実際の行動から反省点、改善点を見出す。

6

本来の我々のミッション達成に向けて更に行動していく。

コストの 課題について

コストが大きくなってしまうため、
常設では厳しい点ではある。

レンタルという点では実現がさらに安易
になると考えている。

Thank you for watching!

ご質問があればお願いいたします。